Tata Formula untuk

Perkotaan yang Baru

IVAN CHTCHEGLOV[1]

1953

TUAN, SAYA BERASAL DARI LUAR NEGERI

Kita mengalami kebosanan di kota, tidak ada lagi Kuil (Dewa) Matahari. Di antara selangkangan perempuan yang sedang berjalan, kaum Dadais mengimajinasikan alat permainan dan kaum surrealis; sebuah piala kristal. Ada yang terhilang. Kita tahu caranya membaca setiap janji dari berbagai

[1] Ivan Chtcheglov berpartisipasi dalam usaha yang berasal dari pergerakan situasionis, perannya tidak dapat tergantikan, baik dalam usaha kerasnya me ciptakan teori, maupun dalam aktivitas praktisnya (eksperimen-eksperimen derive). Pada tahun 1953, di umurnya yang ke-19, ia telah menulis -- dengan menggunakan nama samaran Gilles Ivain -- teksnya berjudul "Formulary for a New Urbanism", yang kemudian dipublikasikan sebagai isu pertama internationale Situationniste. Setelah mendekam selama lima tahun di klinik psikiatri, di mana ia masih berada. Membangun hubungan (lagi) dengan kami, lama setelah SI dibentuk. Sekarang ia sedang mengerjakan edisi revisi dari tulisan-tulisannya tentang arsitektur dan urbanisme tahun 1953. Surat-surat di mana garis selanjutnya dipetik, dialamatkan untuk Michale Bernstein dan Guy Debord sepanjang tahun lalu. Perlakuan terhadap Chtcheglov dan kondisinya dapat dianggap sebagai metode-metode canggih untuk mengontrol masyarakat modern, kontrol yang pada masa lampau dicerminkan dengan para ateis yang yang dihukum dengan didekamkan ke dalam bastil, sebagai contoh, atau pengasingan musuh politik (Catatan Pengenalan untuk "Surat dari Jauh" Chetcheglov Internationale Situationniste #9 [1964], hal. 38

wajah -- sebuah tahap akhir dari morfologi (ilmu tentang -perubahan- bentuk).

Puisi dari sebuah papan iklan bertahan 20 tahun. Kita mengalami kebosanan di kota, kita perlu merasakan ketegangan untuk mau mencari dan menemukan misteri ketika berjalan di sisi jalan dan berbagai papan iklan yang tampil di sana; gaya humor dan puisi terbaru:

Kaum patriarki yang sedang mandi

Mesin pemotong daging

Kebun binatang noterdam

Farmasi olahraga (farmasi kebugaran?)

Ketetapan para martir

Beton tembus pandang

Penggergajian yang terbuat dari emas

Pusat penyembuhan fungsi

Ambulans st anne

Kafe di fifth avenue

Jalan relawan yang berkepanjangan

Rumah penumpang milik keluarga di taman

Hotel untuk orang orang asing

Jalan liar

Dan kolam renang di sebuah jalan gadis-gadis kecil. Dan kantor polisi di jalan pertemuan. Klinik kesehatan dan bedah dan pusat penempatan kerja gratis diletakkan di Quai des

Orfevres[2]. Bunga-bunga palsu di sun street. Hotel kastil cellars, the ocean bar dan coming and going cafe. The hotel of the epoch.

Patung aneh Dr. Philippe Pinel, pendana kegilaan (orang orang gila), memudar di sore akhir musim panas di Paris.

Dan engkau, yang terlupakan, ingatanmu dirusak oleh berbagai kekuatiran dari dua belahan bumi terdampar di sebuah gudang bawah tanah merah di Pali-Kao, tanpa musik, tanpa geografi, tidak lagi berlatar hacienda dimana terletak akar pikiran anak kecil, di mana anggur diakhiri oleh cerita-cerita fabel yang berasal dari buku primbon tua.

Semuanya sudah berakhir. Kamu tidak akan pernah melihat Hacienda. Hacienda tidak pernah ada. ***Hacienda harus dibangun.***

Semua kota berhubungan dengan tanah. Kamu tidak bisa menggunakan tiga langkah tanpa menghadapi hantu-hantu yang mengemban segala gengsi dari lagenda lagenda mereka. Kita bergerak di dalam lanskap tertutup, di mana landmarknya terus menerus menarik kita kembali ke masa lalu. Beberapa sudut-sudut yang berubah, perspektif yang memudar mundur,

---

[2] Humor dan/atau puisi dari beberapa papan penunjuk jalan dalam daftar ini sudah jelas, tapi dalam kasus lain, akan sangat membingungkan bagi pembaca non-Perancis.

Quai des Orfevres, sebagai contoh, adalah markas Department Kepolisian Paris dan penempatan dalam hal ini tidak hanya berarti penempatan pekerjaan, tapi juga berarti penangkapan. Saint Anne's adalah nama jalan, juga nama sebuah rumah sakit jiwa yang sangat terkenal. Beberapa keanehan lain juga berakar dari kebiasaan orang Paris menamai toko-toko menggunakan nama jalan mereka, yang seringkali lebih indah, dalam banyak kasus, tercatat sejak abad pertengahan. "Alimentation des Martyrs", sebagai contoh, mungkin adalah sebuah warung sayur-mayur yang berlokasi di Rue des Martyrs.

membolehkan kita untuk mengintip konsep ruang yang orisinil. Meskipun begitu, penglihatan ini berupa pecahan dan kepingan. Hal ini harus dicari di dalam tempat-tempat ajaib di dongeng-dongeng dan tulisan surealis; kastil-kasil, dinding tanpa akhir, bar kecil yang dilupakan, goa besar mammoth, cermin-cermin sebuah kasino.

Gambar-gambar tua ini menyisakan kekuatan katalisasi kecil, namun hampir tidak mungkin menggunakannya sebagai urbanisme simbolik tanpa meremajakan imaji imaji ini dengan memberikannya makna baru. Ada semacam pesona dalm cerita tentang kuda yang lahir dari dalam air atau kurcaci-kurcaci ajaib yang berpakaian emas, namun tak mungkin mengadaptasinya dalam tuntutan kehidupan modern. Karena kita hidup di abad 21, bahkan meskipun beberapa orang sadar akan hal tersebut.

Imaginasi kita, digentayangi oleh pola-pola (model) tua ini, telah tertinggal jauh di belakang canggih dan piawainya mesin-mesin. Berbagai usaha untuk mengintegrasikan ilmu modern ke dalam mitos-mitos baru masih kurang cukup. Sementara itu abstraksi telah menginvasi segala macam seni, arsitektur kontemporer secara khusus. Murni terlihat (palsu), tak bernyawa, dan tanpa narasi, enteng di mata. Di tempat lainnya, keindahan yang terpecah-pecah dapat ditemukan -- ketika tanah perjanjian sintesa baru terus menerus menyusut (hilang) di kejauhan. Semua orang meragukan antara masa lalu yang masih hidup dan penuh emosi dan masa depan yang sudah mati.

Kami tidak bermaksud untuk memperpanjang peradaban yang mekanistik dan arsitektur yang dingin/tanpa ekspresi yang pada akhirnya mengarahkan kita kepada waktu luang yang membosankan.

Kami menganjurkan untuk menciptakan dekorasi baru yang bisa berubah (diubah-ubah).

* * *

Kami akan membiarkan Le Corbusier dan gaya (arsitektur)nya, gaya yang cocok untuk pabrik dan rumah sakit, dan tanpa keraguan sedikitpun, pada akhirnya, untuk penjara. (Bukankah ia sudah membangun gereja-gereja?)

Semacam bentuk represi psikologi mendominasi orang ini (Le Corbusier) -- yang wajahnya seburuk konsepnya atas dunia -- dan karenanya ia ingin menghancurkan (melumatkan) masyarakat di bawah massa beton perkuatan yang hina, material agung yang lebih baik dipakai untuk mewujudkan artikulasi ruang dalam foto udara, yang mampu mengungguli gaya (arsitektur) gotik yang megah dan gemerlap.

Pengaruhnya (arsitektur Le Corbusier) yang mengerdilkan sangat luar biasa. Model maket Le Corbusier adalah satu-satunya citra yang membangkitkan ide untuk lekas-lekas bunuh diri. Ia menghancurkan sisa-sisa kebahagiaan terakhir. Yang berasal dari cinta, gairah, dan kebebasan.

* * *

Kegelapan dan ketidak jelasan diasingkan oleh pencahayaan buatan, dan musim oleh penghawaan buatan. Malam dan musim panas kehilangan daya tariknya dan senja menghilang. Populasi kota pikir mereka bisa lolos dari realita kosmik, namun tidak ada perluasan hubungan dalam mimpi mereka. Alasannya jelas: mimpi lahir dari kenyataan dan dinyatakan di dalamnya.

Perkembangan teknologi termutakhir memungkinkan kontak tak terpisahkan antara individu dengan realita kosmik disaat yang sama menghilangkan aspek aspek yang tidak disetujui antaranya. Bintang dan hujan dapat dilihat melalui skylight. Rumah yang bergerak mengikuti matahari, dinding

gesernya yang memungkinkan tumbuhan untuk menginvasi kehidupan. Digantung pada rel, ia dapat turun ke laut pada pagi hari, dan kembali ke hutan pada sore hari.

Arsitektur adalah pemaknaan paling sederhana untuk mengartikulasikan ruang dan waktu, dalam mengatur kenyataan dan melahirkan mimpi. Ini bukan hanya tentang artikulasi plastik (palsu) dan pengaturan untuk mengekspresikan keindahan sementara, tetapi pengaturan untuk menciptakan pengaruh dalam kaitannya dengan spektrum abadi dari hasrat manusia dan perkembangan untuk mewujudkan hal tersebut.

Arsitektur hari esok akan berarti mengembangkan konsep waktu dan ruang yang sekarang ada. Baik secara keilmuan maupun gerakan/aksi.

Sebuah kompleks yang arsitektural akan mudah diubah-ubah dan dikembangkan. Rupa-nya akan berubah secara menyeluruh atau sebagian tergantung kemauan/hasrat penghuninya.

* * *

Arsitektur yang baru mampu mengekspresikan peradaban yang baru, tidak kurang dari itu (sudah jelas bahwa tidak pernah ada peradaban dan arsitektur -yangbaru- selama berabad abad, hanya eksperimen demi eksperimen, yang kebanyakan, gagal; kita bisa bicara tentang arsitektur gotik, tapi tidak marxist atau arsitektur kapitalis, meskipun kedua sistem ini mengungkapkan tujuan dan kecenderungan yang serupa).

Karena itu, siapa saja berhak bertanya kepada kami mengenai visi sebuah peradaban dan arsitektur yang akan kami temukan.

Saya membuat sketsa poin keberangkatan sebuah peradaban:

--**konsep baru ruang** (asal usul semesta baik keagamaan atau non keagamaan)

--**konsep baru waktu** (terhitung dari nol, berbagai mode untuk pengembangan sementara)

--**konsep baru perilaku** (moral, sosiologi, politik, hukum; ekonomi hanya menjadi bagian dari hukum perilaku yang diterima oleh sebuah peradaban).

Aktivitas kolektif (kebersamaan) masa lalu menawarkan kebenaran absolut dan berlembar-lembar mitos yang tidak terbantahkan (tidak boleh dibantah) kepada masyarakat. Kehadiran gagasan kenisbian yang serba relatif di dalam cara berpikir modern, membolehkan seseorang untuk menduga aspek eksperimental peradaban selanjutnya (meskipun saya tidak puas dengan kata tersebut; maksud saya supaya ada fleksibilitas sehingga bisa lebih "bermain-main"). (Sudah sejak lama, dipercayai bahwa negara-negara marxis berada di jalur ini. Namun sekarang kita tahu bahwa usaha keras ini mengikuti evolusi -normal- yang kuno, yang datang dan direkam saat doktrin doktrin tersebut mulai menjadi kaku dan berada pada bentuk yang telah mengalami pengerasan dalam kemundurannya. Pembaharuan harusnya bisa dilakukan, namun saya tidak akan meneliti pertanyaan tersebut di sini.)

Dalam dasar-dasar peradaban yang aktif dan berpindah-pindah, arsitektur akan, setidaknya pada awalnya, menjadi cara untuk bereksperimen dengan ribuan cara untuk mengembangkan-mengubah kehidupan, dengan memandang kepada sintesa dongeng pokok.

* * *

Sebuah penyakit mental telah menjalar di planet ini: pendangkalan. Semua orang dihipnotis oleh -hasrat- produksi dan berbagai kenyamanan -- sistem pembuangan, elevator, kamar mandi, mesin cuci.

Masalah ini timbul dari pergulatan melawan kemelaratan, yang telah melampaui tujuan pokoknya -- pembebasan kemanusiaan dari belaian -sentuhan- materi -- dan menjadi imaji obsesif yang maha hadir. Disajikan sebagai alternatif dari cinta atau unit pembuangan sampah. Telah menjadi hal yang pokok untuk memprovokasi transformasi spiritual yang tuntas dengan menyoroti hasrat yang terlupakan lalu menciptakan hasrat yang benar-benar baru, serta membawakan propaganda intensif yang berkaitan dengan hasrat-hasrat tersebut.

* * *

Guy Debord telah menunjukkan konstruksi situasi sebagai salah satu hasrat fundamental di mana peradaban selanjutnya bisa ditemukan. Kebutuhan untuk penciptaan seutuhnya Selalu dihubungkan secara intim dengan kebutuhan untuk bermain dengan arsitektur, ruang, dan waktu. Salah satu contoh yang cukup untuk mendemonstrasikan ini -- selebaran yang didistribusikan di jalan dari Palais de Paris (berbagai manifestasi dari bawah sadar kolektif selalu berhubungan dengan penegasan penegasan para pencipta)

LINGKUNGAN YANG SUDAH-SUDAH

Pageleran-pagelaran Hebat

MUSIK PERIODE

EFEK BERKILAUAN

PARIS DI MALAM HARI

SEPENUHNYA SEMARAK (KARTUN HIDUP)

Sidang Keajaiban-keajaiban: rekonstruksi impresif 300 meter persegi lingkungan abad pertengahan, dengan susunan perumahan yang ditinggali oleh para perampok, pengemis, gadis-gadis mesum, semuanya takluk dan tunduk di bawah RAJA PENCURI yang menakutkan, yang membawa keadilan dari sarangnya.

Menara Nesle: menara yang jahat dan mengancam menampangkan bentuknya yang menentang langit yang suram dan gelap. (Sungai) Seine berselang dengan lembut, sebuah kapal sekonyong konyong datang. Dua orang pembunuh bayaran menunggu korbannya....[3]

Contoh lain dari hasrat untuk konstruksi situasi dapat ditemukan di masa lalu. Edgar Allan Poe dan ceritanya tentang seseorang yang mencurahkan kekayaannya untuk membangun lanskap ["The Domain of Arnheim"]. Atau lukisan-lukisan Claude Lorrain. Kebanyakan pengaggumnya di kemudian hari, tidak yakin dengan sifat sifat yang berkenaan pada pesona kanvasnya. Mereka bicara tentang caranya melukiskan cahaya. (Lukisannya) memang memiliki kualitas yang misterius, tapi hal tersebut tidak cukup untuk menjelaskan suasana sebuah panggilan yang terus menerus untuk berkelana yang dihadirkan oleh lukisan-lukisannya.

Suasana ini diprovokasi oleh ruang arsitektur yang asing. Istana-istana ditempatkan di ujung laut, istana-istana tersebut memiliki taman gantung yang tak berujung (sia-sia), di mana tumbuhan muncul di tempat-tempat yang tak terduga. Hasutan untuk terapung-apung tanpa arah diprovokasi oleh pintu-pintu istana yang dekat dengan kapal-kapal.

[3] Sidang keajaiban-keajaiban dan Menara Nesle: sindiran untuk dua buah hikayat abad pertengahan yang didramatisir, dengan segala hormat, oleh Victor Hugo dan Alexandre Dumas

De Chirico tetaplah seorang pelopor arsitektur yang luar biasa. Ia bergelut dalam permasalahan antara ketiadaan dan keberadaan waktu dan ruang.

Kita tahu bahwa sebuah obyek yang tidak disadari (ada) dalam kunjungan awal, mampu, dalam "ketiadaannya" selama kunjungan berikutnya, memprovokasi kesan yang tidak dapat dijelaskan-definisikan: sebagai hasil dari pengamatan balik-waktu, ketiadaan sebuah obyek berubah menjadi keberadaan yang bisa dirasakan. Lebih tepatnya: meskipun kualitas dari kesan, secara umum tidak dapat dijelaskan, namun terjadi perubahan (kesan) yang sejalan dengan sifat obyek yang dipindahkan dan persetujuan penting dengan pengunjungnya (penikmatnya), berkisar dari rasa tenteram sampai dengan teror. (Tidak ada signifikansi khusus dalam kasus spesifik ini bahwa ingatan menjadi kendaraan dari perasaan perasaan ini; saya hanya memilih contoh ini karena kesesuaiannya.)

Dalam lukisan-lukisan De Chirico (pada masanya) sebuah ruang kosong menciptakan (dimensi) waktu yang berisi dan sangat kaya. Mudah untuk membayangkan berbagai kemungkinan masa depan yang fantastis dari arsitektur tersebut dan pengaruhnya pada masyarakat. Kami hanya memiliki rasa jijik untuk masa abad yang menciptakan cetak biru kepada -yang disebut-sebut- museum. Kuasa bebas atas Place de la Concorde dan obelisknya harusnya dapat diberikan kepada De Chirico atau setidaknya ia diberikan kesempatan untuk mendesain taman-taman yang menghiasi beberapa pintu masuk ke arah ibu kota.

Visi tentang ruang dan waktu yang baru ini, yang akan menjadi dasar teori untuk konstruksi masa depan, masih belum tepat dan masih akan tetap seperti itu sampai eksperimentasi pada pola perilaku mendapatkan tempatnya di kota-kota, dan secara spesifik dimapankan untuk tujuan ini, kota-kota bersama-sama membawa --sebagai tambahan untuk fasilitas-

fasilitas yang dibutuhkan untuk kenyamanan dasar dan keamanan -- bangunan-bangunan dibebankan dengan kekuatan yang membangkitkan ingatan, bangunan-bangunan raksasa simbolik yang menjadi representasi hasrat, berbagai dorongan, dan acara-acara, masa lampau, kini, dan yang akan datang. Perluasan yang rasional dari sistem keagamaan kuno, dari hikayat-hikayat lama, dan di atas segala psikoanalisa, menjadi ekspresi arsitektural menjadi semakin mendesak, apalagi ketika alasan-alasan untuk semangat yang bergelora, menghilang.

Semua orang akan, dalam hal ini, hidup dalam "katedral-katedral"nya masing-masing. Akan ada ruang-ruang yang lebih kondusif untuk bermimpi daripada obat-obatan apapun, dan rumah-rumah di mana seseorang tidak dapat tidak mencintai. Bangunan lainnya akan menjadi arsitektur yang memikat para pengelana.

Proyek ini dapat dibandingkan dengan taman-taman Jepang dan Cina yang menciptakan ilusi optik -- bedanya, taman-taman itu tidak didesain untuk ditinggali setiap waktu -- atau dengan labirin yang menggelikan di Jardin des Plantes, pada pintu masuk, di mana (tinggi absurditas, Ariadne[4] pengangguran) terdapat penanda (peringatan): tidak boleh bermain di dalam labirin.

Kota dapat dibayangkan dalam bentuk kumpulan yang semaunya dari kastil-kastil, goa-goa, sungai-sungai, dsb. Nampak seperti tahap Baroque (gaya seni abad 16 yang penuh ukiran) dalam perkotaan, dilihat dari sisi keilmuan. Namun fase teoritis ini telah usang dan habis masanya. Kita tahu bahwa bangunan modern dapat disusun tanpa kemiripan dengan kastil abad pertengahan yang meskipun begitu mampu memelihara

[4] Ariadne: perempuan dalam mitologi Yunani, yang memberikan benang kepada Theseus, sehingga memampukan ia untuk mencari jalan keluar dari labirin Minotaur.

dan meningkatkan kekuatan puitis tipe "kastil" (dengan cara melestarikan garis garis yang sederhana, mengubah susunan / fungsi, memposisikan bukaan, pemilihan lokasi topografi, dsb.)

Wilayah-wilayah dari kota ini dapat berhubungan dengan spektrum menyeluruh dari beragam perasaan yang ditemui dalam berbagai kesempatan di kehidupan sehari-hari. Area yang aneh -- area yang bahagia (khususnya dipesan untuk tempat tinggal yang layak) -- area yang mulia dan tragis (untuk anak-anak yang baik) -- area bersejarah (museum, sekolah) -- area berguna (rumah sakit, toko alat) -- area yang mengancam, dst.

Dan sebuah laboratorium perbintangan (astrolarium) yang akan mengelompokkan spesies tanaman sesuai dengan hubungan yang diwujudkan dalam ritme perbintangan, taman keplanetan sepanjang jalur yang ingin dibangun oleh Thomas sang ahli perbintangan di Laaer Berg di Wina. Sangat perlu untuk membagikan kasadaran kosmik kepada penduduk. Bisa jadi Area kematian, tidak untuk menempatkan orang-orang yang mati, namun juga agar (kita) memiliki tempat yang damai untuk tinggal dan berdiam -- saya memikirkan Meksiko dan prinsip kekejaman dalam kemurnian yang semakin nampak setiap hari.

Area yang menyeramkan dan mengancam, sebagai contoh, akan menjadi pengganti yang baik untuk lingkungan buruk yang kumuh, jorok, berperangai buruk dan menjijikkan , yang dulunya, setidaknya sekali, pernah menjadi harta /bagian dari kebanyakan orang. Area yang menyeramkan dan mengancam tidak memerlukan marabahaya sungguhan, seperti jebakan, kamar bawah tanah, atau ranjau. Tempat ini akan sangat susah dimasuki, dengan dekorasi yang mengerikan (peluit yang melengking, lonceng alarm, sirene yang sebentar-sebentar meraung, patung pahatan yang aneh, kendaraan bermotor), dan

sebagaimana malam yang redup dan suram, siangnya pun sangat terang, hingga membutakan karena penggunaan intensif dari cermin (pemantul). Di tengah-tengah (kota), "area yang menggemparkan terus menerus." Kejenuhan pada pasar menyebabkan nilai produk jatuh: karenanya, ketika orang-orang mengeksplorasi area yang menyeramkan ini, anak-anak akan belajar untuk berhenti takut kepada peristiwa-peristiwa yang menyebabkan kesedihan mendalam dalam kehidupan, malahan terhibur karenanya.

Aktivitas utama para penduduk adalah untuk menjelajah terus menerus, tanpa henti.[5] Perubahan lanskap dari satu jam awal dan selanjutnya akan menghasilkan disorientasi seutuhnya.

Pasangan kekasih tidak akan lagi melewati malam-malam mereka di rumah di mana mereka tinggal dan menerima tamu-tamu, yang tidak lain adalah tradisi sosial yang dangkal. Bilik cinta akan lebih berjarak dari tengah kota; rasa eksotis[6] secara alami tercipta kembali bagi para pasangan, rasa yang asing di tempat terjadinya peristiwa yang sedikit tertutup dari cahaya, lebih tersembunyi, agar mengembalikan atmosfir kerahasiaan. Kecenderungan terbalik, mencari pusat berpikir, lalu dilanjutkan melalui teknik yang sama.

Setelahnya, ketika aktivitas-aktivitas ini menjadi sebuah kebosanan, penjelajahan yang hanyut tanpa henti ini akan meninggalkan alam pengalaman langsung secara parsial, karena berasal dari representasi.

---

[5] DRIFTING: selain pada tapak. Dalam bahasa Perancis aslinya, istilah derive yang digunakan, lihat Debord, Theory of the Derive

[6] Eksotikisme: secara literal excentricite, yang dalam bahasa Perancis bisa berarti sifat eksentrik, atau lokasi yang terpencil.

Catatan: beberapa Saint-Germain-des Pres[7] yang mana tidak pernah ditulis oleh siapa pun, telah menjadi kelompok pertama yang berfungsi dalam skala sejarah didalam etika jelajah tanpa henti. Semangat kelompok yang ajaib ini, yang sampai sekarang masih bergerak di bawah tanah hingga saat ini, adalah satu-satunya penjelasan untuk pengaruh yang sangat besar, sehingga sekedar tiga blok kota, memiliki pengaruh di dunia, sampai-sampai, (orang-orang) lainnya tidak pernah mampu menjelaskan secara tuntas baik dari segi gaya berpakaian dan lagu, bahkan lebih bodoh lagi, dari segi kebebasan akses terhadap prostitutsi (dan Pigalle?)[8]

Pada buku-buku selanjutnya, kami akan menguraikan kebetulan dan timbulnya kejadian Saint Germain days (Henry de Bearn - Nomadisme Baru, Guy Debord - Masa Muda yang Indah, dst.)[9]

Hal ini mengklarifikasi tidak hanya "estetika perilaku", tetapi juga cara cara praktis untuk membentuk kelompok baru , dan di atas segalanya fenomenologi utuh dari pertemuan dan

[7] Saint-Germain-des-Pres: lingkungan Paris yang sering dikunjungi kaum lettris pada awal tahun 1950an. Terkenal sebagai skena bohenianisme dan eksistensialisme pasca perang (Camus, Sartre, Simon de Beauvoir, dst.), jarang terlihat di kafe-kafe, dan bar-bar trendi yang memiliki reputasi, Chtcheglov, Debord, dan kawan-kawannya mengejar petualangannya sendiri-sendiri, dikenang dalam memoar Debord dan dua filmnya (On the Passage dan In Girum) diceritakam secara detil dalam The Tribe ciptaan Jean Michael Mension.

[8] Pigalle: distrik lampu merah Paris.Chtcheglov menunjukkan bahwa kegunaan dari kehadiran prostitusi tidak ada hubungannya dengan pengaruh budaya dari Saint-Germain-des-Pres, karena tingkat prostitusi di Pigalle jauh lebih tinggi, namun tidak menghasilkan pengaruh khusus apapun.

[9] Kedua buku tersebut tidak pernah ditulis dan diterbitkan. Henry de Bearn, seorang anggota Lettris Internasional lainnya, adalah kawan baik dari Chtcheglov.

durasi (hubungan) para kekasih yang akan dipelajari dengan keuntungan oleh para matematikawan dan pujangga.

Akhirnya, untuk mereka yang keberatan dengan kehidupan menjelajah tanpa henti sebagai aktivitas masyarakat, sangat berguna untuk mengingat kembali bahwa di setiap kelompok, terdapat beberapa karakter (pendeta dan pahlawan), dibebankan untuk merepresentasikan berbagai kecenderungan sebagai para spesialis (ahli), dalam hubungannya dengan mekanisme dwirangkap dari proyeksi dan identifikasi. Pengalaman mendemonstrasikan bahwa jelajah-hanyut tanpa henti adalah pengganti yang baik untuk massa: lebih efektif dalam membawa orang untuk bergabung dalam komunikasi dengan kumpulan energi, menggoda mereka untuk keuntungan bersama (kebersamaan).

Hambatan ekonomi akan muncul. Kita tahu bahwa semakin banyak tempat yang diatur untuk permainan bebas, semakin besar pengaruhnya pada perilaku masyarakat dan lebih hebat lagi kekuatan daya tariknya. Hal ini didemonstrasikan oleh gengsi yang luar biasa dari Monaco dan Las Vegas -- juga Reno, karikatur cinta yang bebas -- meskipun tempat-tempat ini hanyalah sekedar tempat judi dan taruhan. Kota eksperimental pertama kita akan hidup secara luar biasa dari pariwisata yang terkontrol dan penuh permakluman. Aktivitas dan produksi avant-garde masa depan akan secara alami mengendap di sana. Dalam beberapa tahun ke depan, kota tersebut akan menjadi ibukota cerdas dunia dan akan diakui demikian di seluruh semesta.

***

Diambil dari jelajahhanyut

(yang pertama kali dipublikasikan pada November 28, 2019)

Diterjemahkan dari Formulary for New Urbanism bureau of public secrets.

Diarsipkan oleh Archipelago Anarchist Archive (2025)